



MANUEL D'UTILISATION

---

## *Bitume Legends*

---

BY CARRENIX

---

Lien pour télécharger le jeu : <https://btms.games/telechargement.html>

## Table des matières

<b>Introduction</b>	<b>2</b>
<b>1 Commandes de base</b>	<b>2</b>
1.1 Contrôle de la voiture . . . . .	2
1.2 Touche <span style="border: 1px solid black; padding: 0 2px;">ECHAP</span> . . . . .	2
1.3 Autres touches utiles . . . . .	2
<b>2 Se repérer dans...</b>	<b>3</b>
2.1 ...le menu principal . . . . .	3
2.2 ...le menu <i>Timer / Solo vs A.I.</i> . . . . .	4
2.3 ...le menu <i>Multiplayer</i> . . . . .	5
2.4 ...le <i>Garage</i> . . . . .	6
2.5 ...le menu <i>Options</i> . . . . .	7
2.6 ...le menu <i>Player</i> . . . . .	8
2.7 ...le menu <i>Pause</i> . . . . .	9
<b>3 Lancer une partie en mode <i>Timer</i> ou <i>Solo vs A.I.</i></b>	<b>10</b>
<b>4 Lancer une partie en mode <i>Multiplayer</i></b>	<b>10</b>
4.1 Pour créer une partie . . . . .	10
4.2 Pour rejoindre une partie . . . . .	10

## Introduction

Ce document est un manuel d'utilisation de *Bitume Legends*. Pour installer *Bitume Legends*, merci de se référer au manuel d'installation.

## 1 Commandes de base

Pour utiliser *Bitume Legends*, il y a certaines commandes à connaître. Celles ci dépendent de la disposition du clavier.

### 1.1 Contrôle de la voiture

Commande	AZERTY	QWERTY
Avancer	Z	W
Reculer	S	S
Tourner à droite	Q	A
Tourner à gauche	D	D
Klaxon	H	H

### 1.2 Touche ECHAP

- Dans une course, la touche ECHAP peut être utilisée pour mettre le jeu en pause et ouvrir le menu pause du jeu. Cela permet de quitter la course, ou bien de la recommencer.
- Dans les menus, la touche ECHAP permet de quitter le menu ouvert, et de retourner au menu principal.

### 1.3 Autres touches utiles

- La touche ENTRÉE permet de valider un choix de voiture dans le garage, ou encore valider un nom de *room* dans le menu du *Multiplayer*.
- Les touches ◀ et ▶ permettent de choisir une voiture dans le garage sans passer par les flèches visibles.

## 2 Se repérer dans...

### 2.1 ...le menu principal

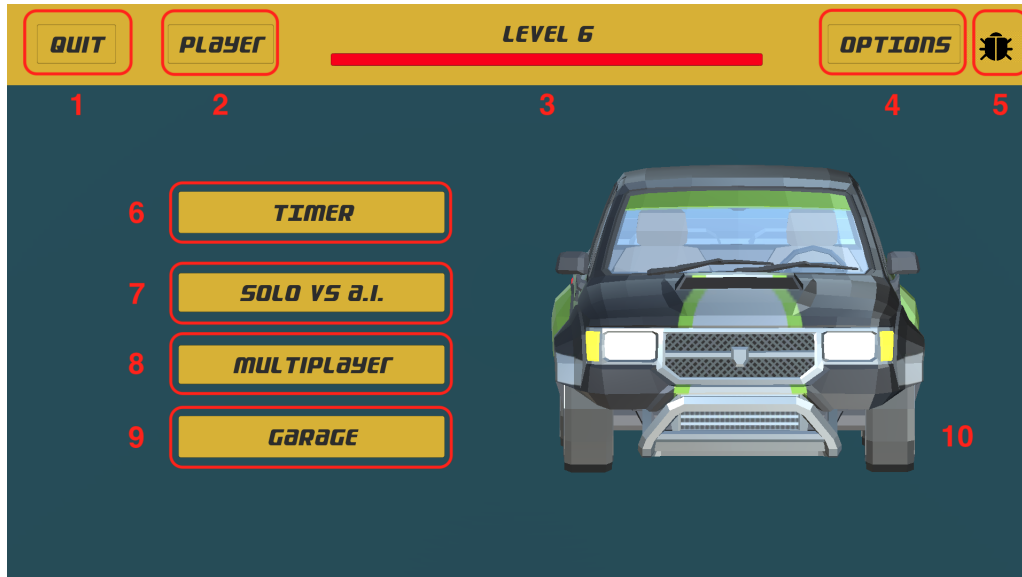


FIGURE 1 – Menu principal

1. **Quit** : Permet de quitter le jeu.
2. **Player** : Permet voir les statistiques du joueur.
3. **Level** : Permet de voir le niveau et l'expérience du joueur.
4. **Options** : Permet de configurer le jeu.
5. **Bug** : Permet de remonter un bug.
6. **Timer** : Pour jouer contre la montre.
7. **Solo vs A.I.** : pour jouer contre une IA.
8. **Multiplayer** : Pour jouer avec ses amis.
9. **Garage** : Permet de choisir sa voiture avant la course.
10. **The car** : La voiture qui est choisie pour jouer.

## 2.2 ...le menu *Timer* / *Solo vs A.I.*



FIGURE 2 – Menu du *Timer* / *Solo vs A.I.*

1. **Back** : Permet de revenir au menu principal.
2. **Track** : Permet de choisir un circuit pour la course.
3. **Difficulty** : Permet de sélectionner la difficulté de la course.
4. **Start Game** : Lance la course.

## 2.3 ...le menu *Multiplayer*

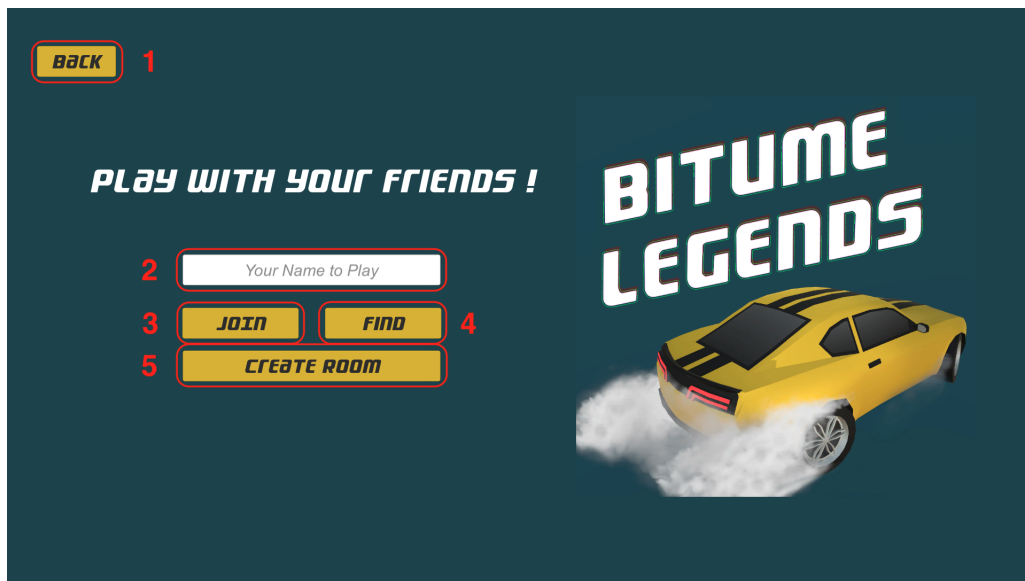


FIGURE 3 – Menu *Multiplayer*

Dans ce document, le mot *room* est utilisé pour désigner une instance de jeu en multijoueur, c'est à dire une partie de jeu.

1. **Back** : Permet de revenir au menu principal.
2. **Name** : Rentrer ici le pseudo du joueur pour la course.
3. **Join** : Permet de se connecter à une *room* si on connaît le nom de celle-ci.
4. **Find** : Permet de trouver une *room* ouverte.
5. **Create** : Permet de créer une *room*.

## 2.4 ...le Garage



FIGURE 4 – Garage

1. **Back** : Permet de revenir au menu principal en validant la voiture affichée.
2. **< / >** : Permet de choisir une voiture pour la course.
3. **Specifications** : Indique les spécifications de la voiture.
4. **Name** : Indique le nom de la voiture.
5. **Car** : Montre la voiture en question.
6. **Lock** : indique que le joueur n'a pas assez d'expérience pour débloquer la voiture.

## 2.5 ...le menu *Options*



FIGURE 5 – Menu *Options*

1. **Resolution** : Permet de choisir une résolution parmi celles proposées.
2. **Graphics** : Permet de sélectionner une qualité de graphismes.
3. **Sound** : Permet de régler le volume des sons du jeu.
4. **Music** : Permet de régler le volume de la musique.
5. **Back** : Permet de revenir au menu principal.



## 2.6 ...le menu *Player*

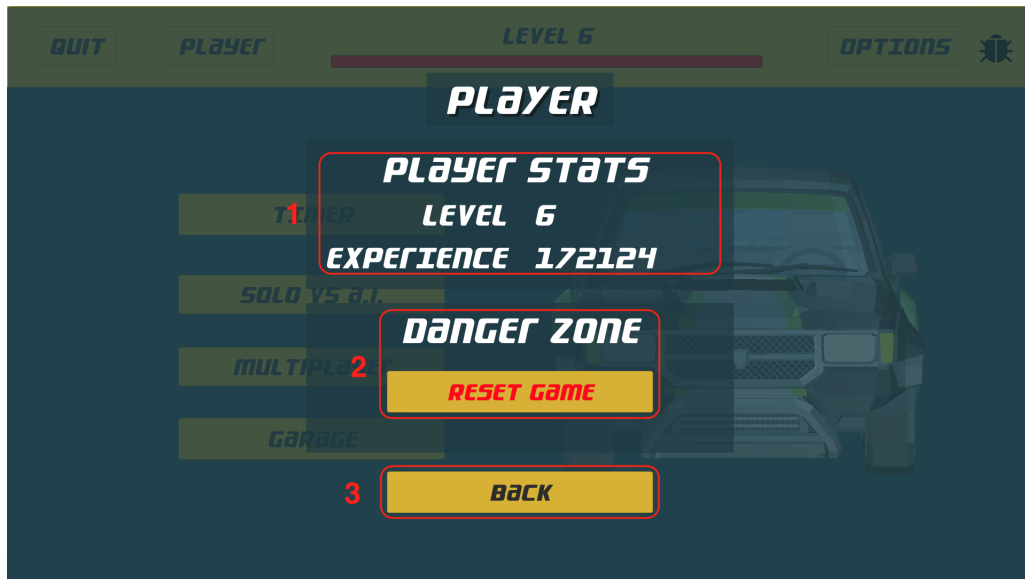


FIGURE 6 – Menu *Player*

1. **Stats** : Indique l'expérience du joueur ainsi que son niveau.
2. **Reset** : Permet de remettre le jeu à 0 pour recommencer la progression.
3. **Back** : Permet de revenir au menu principal.

## 2.7 ...le menu *Pause*

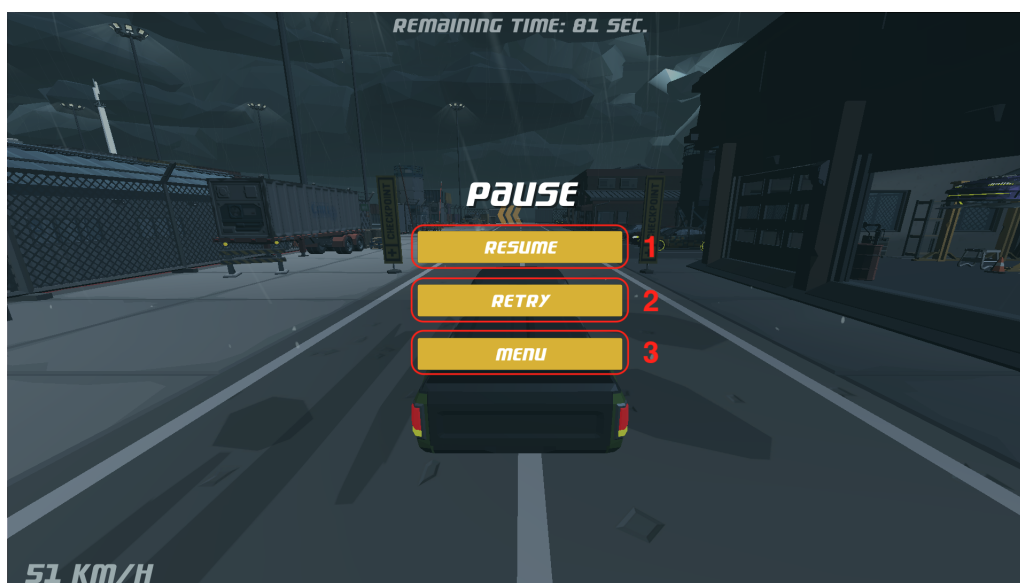


FIGURE 7 – Menu *Pause*

1. **Resume** : Permet de reprendre la course.
2. **Retry** : Relance la course depuis le début.
3. **Menu** : Permet de revenir au menu principal.

### 3 Lancer une partie en mode *Timer* ou *Solo vs A.I.*

1. **Ouvrir** le *Garage*.
2. **Choisir** une voiture.
3. **Revenir** sur le menu principal.
4. **Choisir** un mode de course.
5. **Choisir** un circuit.
6. **Choisir** une difficulté.
7. **Lancer** le jeu.
8. **Gagner** !

### 4 Lancer une partie en mode *Multiplayer*

#### 4.1 Pour créer une partie

1. **Ouvrir** le *Garage*.
2. **Choisir** une voiture.
3. **Revenir** sur le menu principal.
4. **Choisir** le mode *Multiplayer*.
5. **Choisir** un pseudo.
6. **Créer** une *room*.
7. **Choisir** un nom pour cette *room*.
8. **Attendre** que tous les joueurs arrivent.
9. **Lancer** le jeu.
10. **Gagner** !

#### 4.2 Pour rejoindre une partie

1. **Ouvrir** le *Garage*.
2. **Choisir** une voiture.
3. **Revenir** sur le menu principal.
4. **Choisir** le mode *Multiplayer*.
5. **Choisir** un pseudo.
6. **Se connecter** à la *room*.
  - **Cliquer** sur Join pour rentrer le nom de la *room*.

- **Cliquer** sur Find pour trouver la *room* dans la liste.
- 7. **Attendre** que le créateur de la *room* lance le jeu.
- 8. **Gagner** !